ЦЕНЗОР

Многие считают их последними рыцарями галактики. Внутри «Цензуры», таинственной космической цитадели этой организации, самые талантливые шпионы, офицеры, агенты и проходимцы получают новую жизнь, новую цель и новые средства. Они становятся цензорами — последней защитой человечества.

Стать цензором сложно, быть цензором опасно, но престижно. Твоя власть сильна, но не безгранична. Многие считают вас всего лишь престижным клубом, слишком много о себе возомнившим. И не жди приказов сверху — ты сам ищешь угрозу, достойную твоего внимания — и если ты её нашёл, ты приложишь все силы ради её ликвидации. Какая угроза достойна? Лишь та, что затронет все человечество. Но ты должен понимать, что твои противники всегда будут идти до последнего, стараясь остановить тебя. И в этом противостоянии ты сможешь рассчитывать лишь на себя и своих соратников.

«Цензура» всегда придёт тебе на помощь в критичной ситуации, но чаще всего ты будешь работать один, и тогда тебе потребуются надёжные соратники. Однако помни — ты защищаешь человечество, а потому должен приложить все усилия к достижению этой цели. Если ты встанешь на скользкий путь использования своей власти в корыстных целях — твои же братья объявят угрозой уже тебя.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ **Империя**: Ты попал на Цензуру потому что разбираешься в людях.. После общения с NPC больше 10 минут можешь задать Ведущему 1 вопрос о нём, как будто Ориентировался.
- ☐ **Федерация**: Ты умеешь играть по законам Корпораций. Когда ты пополняешь запасы на легальных рынках, один из приобретаемых предметов стоит на 1 уровень меньше.
- ☐ **Клоака**: Жизнь научила тебе действовать быстро. Ты начинаешь любое длительное действие, уже имея 1 фишку.
- ☐ **Пограничье**: В твоём мире нельзя промахиваться. Когда ты сражаешься, ты можешь перебросить 1 проверку характеристики. Это можно проделать не более 1 раза за игровую сессию.



ВНЕШНИЙ ВИД

Холодный, расчетливый или пронзительный взгляд

Крепкое, атлетическое или худощавое телосложение

Короткая стрижка, лысый или что-то экзотическое

Костюм странного покроя, татуировки или заметные шрамы

СВЯЗИ

- ________________: Обязательно будет мне полезен.
- ________________: Сталкивался с угрозой человечеству.
- ________________: У меня есть подозрения на счёт него.
- ________________: ________________________________
- ________________: ________________________________

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, униформу Цензора (включая форменный плащ), комплект повседневной одежды и дорогую сумку. На тыльной стороне ладони у тебя есть проявляющаяся татуировка с твоим ID Цензора. У тебя есть 2 автоматических плазменных пистолета (*средняя, авто, игнорирует щиты, +1 урон на 12+*).

Выбери 2:

- ☐ **Наномаска**: Потрать 1 Припас и измени свою внешность и голос на 4 часа. Подмену можно обнаружить только с помощью специального оборудования.
- ☐ **Юнисканер**: Потрать 1 Припас и активируй сканер по своему выбору: движения, электромагнитный, инфракрасный. Радиус охвата – 20м. Время работы — 10 минут.
- ☐ **Трансформер**: Твоё оружие получает тег *скрытый* — в сложенном состоянии его невозможно обнаружить.
- ☐ **Экстренный набор спасения**: Потрать 1 Припас — твой костюм становится герметичным на 15 минут. Запас дыхательной смеси на тот же срок прилагается.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 2

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной**

Автор: Илья Сергеев

Иллюстрация: Юрий Смирнов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Братство: В случае опасности ты можешь отправить запрос на подкрепление. Проверь Репутацию. На 10+ подкрепление прибывает в течение часа (если это вообще возможно, в противном случае Ведущий сам определит максимально короткий срок). На 7—9 на это потребуется не более суток (если возможно). Объясни, откуда это подкрепление вообще взялось — ты заранее подготовился, тебе повезло, что они оказались неподалёку, или ты сам под наблюдением «братьев».

Броня лишь мешает: Ты полагаешься на скорость реакции и ловкость, а не на броню. Твоя Защита равна твоей Ярости, пока ты не носишь броню. Против тебя не работает тэг «бронебойный», а также те свойства, которые игнорируют обычную Защиту — в тех случаях, когда ты можешь уклоняться.

Во имя человечества: Ты все ещё подчиняешься законам той планеты, на которой находишься, хотя у тебя есть некоторые привилегии. Когда кто-то чинит тебе препятствия, покажи татуировку на тыльной стороне ладони и скажи, что ты действуешь во имя человечества. Проверь Репутацию. На 7—9 тебя пропустят будут стараться впредь не мешать. На 10+ тебе постараются помочь, если это возможно и не противоречит их планам. Если противоречит, ты получаешь +1 против них. У тебя должны быть веские основания для такого проникновения.

Контратака: Когда ты игнорируешь угрозу с помощью Ярости, на 10+ ты можешь также нанести противнику свой урон. На 7—9 то же самое, но и он нанесёт тебе свой урон.

Школа стрелка: Можешь использовать любое одноручное оружие на дистанции «в упор».

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ Верный конь: У тебя есть персональный глайдер, который может подниматься на высоту до 10м и находиться в безвоздушном пространстве до 30 мин. Выбери 1:: вооружённый (Урон +1), скоростной (+1, когда скорость имеет значение) или хамелеон (+1, когда пытаешься спрятаться).

☐ Меткость: Оружие в твоих руках получает тег *точный*.

☐ Геометрия атаки: *Требует «Меткость»*. Во время перестрелки прими специальную стойку и игнорируй угрозу с помощью Ярости. На 7—9 ты можешь перебросить 1 кубик урона в каждой своей атаке, пока не двигаешься с места. На 10+ то же самое, но ты также можешь перебросить 1 кубик, когда получаешь урон от противников.

☐ Мобилизация: Один раз в бой выбери враждебного NPC скажи ему о долге цензоров и проверь Репутацию. На 7—9 он замешкается, и ты получишь +1 против него. На 10+ он на короткое время прекратит агрессию, и с ним можно попытаться договориться. Ведущий может накладывать ограничение на применение этой способности.

☐ Не ждали? Один раз за игровую сессию ты можешь использовать неуникальный специальный ход другого класса (*уникальный*).

☐ Предугадывание: Ты знаешь все стандартные приёмы, которыми пользуются противники во время боя. При стрельбе можешь заменять Контроль Репутацией.

☐ Стрелок: Требует «*Предугадывание*». Используя оружие в каждой руке, можешь атаковать сразу 2 цели одновременно. Брось урон 1 раз, обе цели получают эти ранения.

☐ Проницательность: Ты можешь задать на 1 вопрос больше, когда успешно ориентируешься..

☐ Слуга справедливости: У тебя есть беспроигрышный аргумент. Ты получаешь +1, когда ведёшь переговоры о том, что несёт угрозу всему человечеству.

☐ Юриспруденция: Один раз в сессию ты можешь отвратить внимание местных сил правопорядка от себя — или привлечь его к кому-то.